CORRIERE dei RAGAZZI
SCUOLA-3
A cura di G. ZANINI

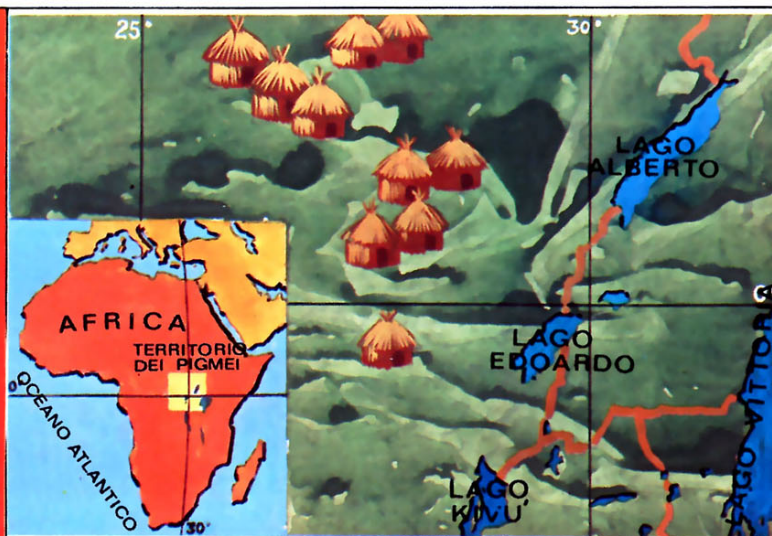
LE NUOVE SCHEDE

L'ATLANTE STORICO D'ITALIA

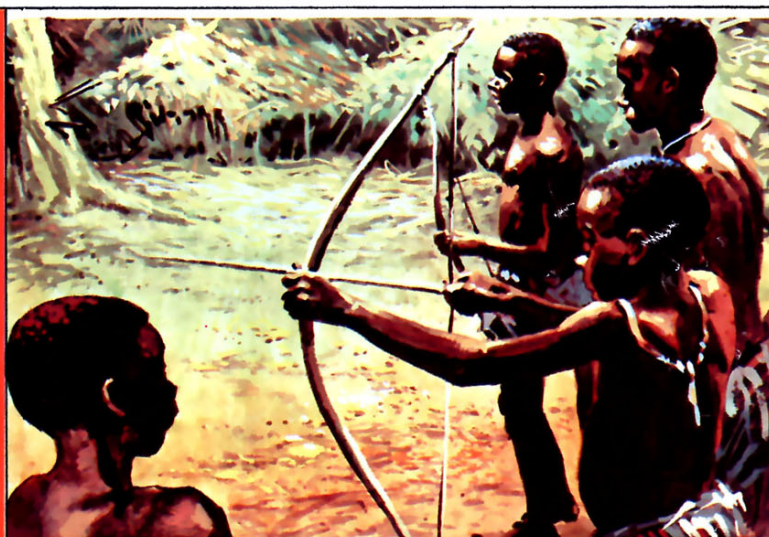
POPOLI E PAESI

I MISTERIOSI PIGMEI

L'ampia fascia di fittissima foresta che ricopre la zona equatoriale dell'Africa nasconde uno degli ultimi segreti del continente nero. Nelle brevi radure tra la vegetazione pressoché impenetrabile vivono minuscole tribù di pigmei, gli uomini più piccoli della terra, discendenti dei più antichi abitanti dell'Africa. Vivono oggi come ieri, come mille, diecimila anni fa, in uno stadio di civiltà primitivo. Temono ogni contatto con l'uomo bianco e cercano comunque di evitarlo.

I PIGMEI - 1

I PIGMEI - 2

I PIGMEI - 3

I PIGMEI - 4

I PIGMEI - 5

I PIGMEI - 6

UN COMPLETO ATLANTE STORICO IN REGALO

Staccate la parte centrale di questo inserto e piegatela a metà seguendo la linea tratteggiata: otterrete un fascicolo di 8 pagine che vi consigliamo di conservare con cura. Unendolo a quelli che troverete nei prossimi numeri, potrete ottenere un completo atlante storico d'Italia illustrato, di facile consultazione, utilissimo per lo studio e il ripasso.

LA GRANDE FORESTA EQUATORIALE

Ai due lati dell'equatore il continente africano è ricoperto da una ampia fascia di foresta fittissima, pressoché impenetrabile, percorsa solo qua e là da invisibili sentieri. L'esploratore che s'inoltra lungo le rare piste della foresta equatoriale può scorgere a volte in lontananza gruppi di piccoli esseri scuri che, simili a bambini timidi, all'apparire dell'automobile scompaiono precipitosamente nel folto della vegetazione. Questi piccoli uomini selvaggi sono i pigmei, che molti studiosi considerano gli ultimi discendenti del ceppo umano diffuso in tutta l'Africa nei tempi antichi. I pigmei ora sono ridotti a vivere nascosti nel fitto della foresta, ma a conferma della teoria che li considera i più antichi abitanti dell'Africa, diffusi un tempo in tutto il continente, esistono alcune testimonianze molto importanti. C'è ad esempio quella di Omero, che descrisse la terrificante battaglia degli uomini nani contro le gru; c'è quella di Erodoto, che ci assicura che i pigmei vivevano nel deserto libico, e furono spinti verso sud da invasioni di altre popolazioni. Anche Aristotele li cita, come abitatori delle zone paludose alle sorgenti del Nilo.

LA TRIBU' E IL SUO TERRITORIO

I pigmei vivono in gruppi piuttosto piccoli, sparsi su ampi territori, perché vivendo solo di caccia e di frutti spontanei della foresta non potrebbero trovare cibo per tutti, se le tribù fossero più numerose. Nella foresta, i pigmei si sono adattati a vivere così bene come nessun altro essere umano saprebbe fare. Si muovono silenziosissimi, penetrano con la massima agilità nell'intrico della vegetazione, sanno mimetizzarsi tra il verde in modo impressionante. Se un esploratore penetrando nella foresta s'imbatte in un villaggio pigmeo lo trova sicuramente vuoto. Ma mentre si aggira tra le capanne nella radura decine di occhi lo spiano dai cespugli e dalle chiome degli alberi. Se poi il visitatore si fa riconoscere come amico, i pigmei piombano a terra dagli alberi e si fanno intorno all'estraneo con atteggiamenti fanciulleschi, aspettando qualche dono. Ma non si fidano mai del tutto e sono sempre pronti a fuggire e a scomparire di nuovo nella foresta se sospettano qualche cattiva intenzione nello straniero. Si calcola che la foresta equatoriale africana sia abitata da circa 5.000 tribù di pigmei, comprendenti 100.000 individui.

CORRIERE DEI RAGAZZI

LE CAPANNE DI FOGLIE

Durante la stagione delle piogge, nella foresta equatoriale piove praticamente ogni giorno, al pomeriggio, con scrosci improvvisi e copiosissimi. Il clima rende perciò quanto mai sentita l'esigenza, per i pigmei, di avere dei ripari in cui rifugiarsi durante i brevi diluvi quotidiani e in cui trascorrere la notte. Il disegno mostra l'aspetto tipico delle capanne dei pigmei. Si tratta di semplici rifugi costruiti piuttosto sommariamente. Ve ne sono cinque o sei per ogni villaggio: tanti quante sono le famiglie che compongono la piccola tribù. Ogni capanna è di regola composta di due ambienti: uno più alto, con due aperture, che funge da portico e da riparo nei giorni di pioggia, e uno più riparato, addossato al primo, nel quale gli indigeni si distendono per dormire. Il pavimento di questa seconda capanna è solitamente ricoperto da uno strato di foglie secche le quali fungono da materasso, mentre dei pezzi di tronco di banano servono come guanciale. Qualche volta, se la caccia è stata particolarmente fortunata, sul pavimento della capanna viene stesa una pelle di leopardo o di qualche altro animale da pelliccia.

CORRIERE DEI RAGAZZI

I NANI DELLA FORESTA FLUVIALE

Il termine pigmeo deriva dal greco Pùgmaios, che significa letteralmente « alto un cubito » e designa con efficacia la caratteristica più saliente di questo popolo. I pigmei sono gli uomini più piccoli della terra. Il disegno di questa scheda mostra chiaramente la differenza di statura tra gli altri uomini e i pigmei. I maschi adulti sono alti in media m 1,40, mentre le donne raggiungono appena i m 1,35. Il peso medio è di 45 chili. Eppure i pigmei sono molto robusti e possiedono risorse tali da aver ragione anche di animali assai grossi e pericolosi. A parte le testimonianze degli antichi storici, che sono piuttosto generiche, non sappiamo nulla sulle origini di questo popolo, ridotto a vivere in condizioni assai difficili nel folto della foresta. Timidi e scontrosi, i pigmei rifuggono non solo dal contatto con i bianchi, ma evitano accuratamente anche l'incontro con le altre tribù africane. I più evoluti si avvicinano di tanto in tanto ai villaggi dei bantù, ai margini della foresta, per barattare i prodotti della loro caccia con punte di freccia e altri utensili di ferro. Non conoscono l'arte di lavorare i metalli e usano ancora vari utensili di pietra.

CORRIERE DEI RAGAZZI

LA SCUOLA DELLA VITA

Contrariamente a quanto si può credere, i bambini dei pigmei non soffrono affatto per le condizioni disagiate in cui vengono allevati nella foresta; anzi, crescono assai robusti e risultano sempre ben nutriti. Nella foresta, la salvezza di un pigmeo è quasi sempre affidata alla sua agilità e alla sua velocità nella fuga. Perciò nella tribù si pone la massima cura nell'esercitare i ragazzi a diventare bravi cacciatori ed esploratori dalla vista acuta e dall'agilità quasi scimmiesca. Il disegno mostra appunto alcuni ragazzi pigmei che si esercitano nel tiro con l'arco, per diventare abili cacciatori. Le frecce si rivelano l'arma più efficace nella foresta, dove una preda non può mai essere colpita da grande distanza per l'intrico della vegetazione. Esse infatti sono silenziose, per cui un tiro fallito non spaventa necessariamente la selvaggina, e sono quanto mai micidiali, perché quasi sempre la loro punta è imbevuta in un veleno che i pigmei ricavano da piante della foresta. Altre importanti abilità che i ragazzi devono assimilare sono quelle di saper seguire le tracce, saper accendere un fuoco, riconoscere le piante alimentari.

CORRIERE DEI RAGAZZI

ARMI E UTENSILI

I pigmei vivono in uno stadio di civiltà che è paragonabile a quello dei nostri antichi progenitori dell'età della pietra. Non conoscono l'arte di fondere e di lavorare i metalli e riescono a procurarsi qualche arnese e qualche punta di lancia in ferro barattando questi oggetti con altre tribù africane più evolute, ai margini della foresta. In cambio, i pigmei offrono pellicce, zucche piene di veleno estratto da piante della foresta, cesti di manioca, semi, patate dolci e avorio. Gran parte delle loro armi sono tuttavia prive di qualsiasi parte metallica, ma sono ugualmente micidiali. Lance e frecce sono costruite usando una canna durissima, che viene appuntita e affilata con un sasso tagliente e resa ancor più robusta con una speciale scottatura al fuoco. L'arco che i pigmei si costruiscono è molto piccolo, ed è teso da una corda fatta con liane scelte con cura e attorcigliate a lungo. Le stesse liane sottili, rese morbide e flessibili mediante l'attorcigliatura continua, sono usate anche per costruire robuste reti da caccia. Con le reti i pigmei catturano gli animali più pericolosi, come i coccodrilli di cui sono infestati i fiumi africani.

CORRIERE DEI RAGAZZI

I PROTAGONISTI

SAN BENEDETTO - Il fondatore dell'Ordine benedettino nacque a Norcia verso il 480. In quei tempi feroci, in cui l'Italia era devastata dai barbari, Benedetto meditò a lungo in solitudine, infine decise di fondare dei monasteri in cui raccogliere uomini di buona volontà, disposti a vivere secondo il Vangelo, in comunità che avevano come massima fondamentale il motto « Prega e lavora ». Il primo monastero sorse a Montecassino.

GREGORIO MAGNO - Al tempo dell'invasione longobarda in Italia il pontefice Gregorio Magno svolse una preziosa opera in favore delle infelici popolazioni colpite dalle devastazioni. Con l'aiuto della regina Teodolinda convertì i Longobardi al cattolicesimo, contribuendo in tal modo a mitigarne i costumi. Fu questo papa a fissare le norme fondamentali del canto sacro che da lui, appunto, prese il nome di canto gregoriano.

CARLO MAGNO - Carlo, detto poi Magno, cioè il Grande, fu uno dei più eminenti personaggi del Medioevo. Figlio e successore di Pipino il Breve, re dei Franchi, in circa mezzo secolo creò un impero che andava dai Pirenei al fiume Elba, dal Mare del Nord al Tevere. In Italia combatté contro i Longobardi e pose fine alla loro potenza. Nell'800 fu incoronato imperatore del Sacro Romano Impero da Leone III. Morì nell'814.

PAOLO DIACONO - Dopo la conversione al cattolicesimo la rozzezza dei Longobardi si attenuò alquanto. Ne sono prova alcune illustri figure uscite da quel popolo, tra cui Paolo Diacono, educato e istruito alla corte di re Rachi, a Pavia. Dobbiamo a lui la conoscenza di usi e costumi dei Longobardi: è infatti l'autore dell'« Historia Langobardorum », preziosa fonte di notizie, anche se non sempre esatte, sulla storia longobarda.

IL CROLLO DELLA POTENZA ROMANA

Nel periodo imperiale numerosi barbari erano riusciti a infiltrarsi nei territori romani e le autorità li avevano accettati dapprima come lavoratori, poi anche come soldati. Alcuni erano diventati ufficiali, generali e persino alti funzionari dell'impero. Nel quarto secolo l'esercito romano era composto quasi esclusivamente di barbari mercenari, e fu questo uno dei motivi della decadenza dell'impero. Le sue frontiere non erano più difese da soldati animati dal desiderio di difendere la patria, com'era avvenuto nei secoli passati.

L'avvenimento che spinse i barbari a riversarsi sui confini dell'impero fu l'avanzata degli Unni, selvaggio popolo che veniva dal lontano Oriente. Sotto il loro incalzare, i Visigoti cercarono scampo varcando il Danubio e invadendo l'impero romano, invano fronteggiati dall'esercito imperiale inviato a fermarli.

Nel totale sfacelo dell'organizzazione sociale, molti uomini preferirono ritirarsi in luoghi inaccessibili, dove vivevano vita da anacoreti, in preghiera e meditazione, cibandosi di povere cose offerte dalla natura. Furono questi i primi monaci, che più tardi si riunirono in comunità, fondando i primi monasteri.

ROMA INVASA - I Visigoti nella loro avanzata trovarono un valido oppositore nel generale Stilicone, un barbaro divenuto capo dell'esercito romano. Morto Stilicone, questi barbari tornarono all'attacco e poterono raggiungere Roma senza incontrare nessuna resistenza. Guidati da Alarico, entrarono nella città eterna, splendida e ricchissima, e la saccheggiarono. Era il 24 agosto del 410. I Visigoti proseguirono poi verso la Sicilia. Lungo il cammino Alarico morì e fu sepolto nel letto del fiume Busento. Tornati sui loro passi, i Visigoti dilagarono poi nella penisola iberica, scacciandone i Vandali che vi si erano stanziati in precedenza. Altre orde di barbari intanto si preparavano a invadere l'Italia settentrionale. Ormai nessuna forza organizzata riusciva a fermarli. Nel disegno sono raffigurati guerrieri longobardi, giunti in Italia nel 568.

IL MONDO ROMANO ALLA FINE DELL'IMPERO D'OCCIDENTE

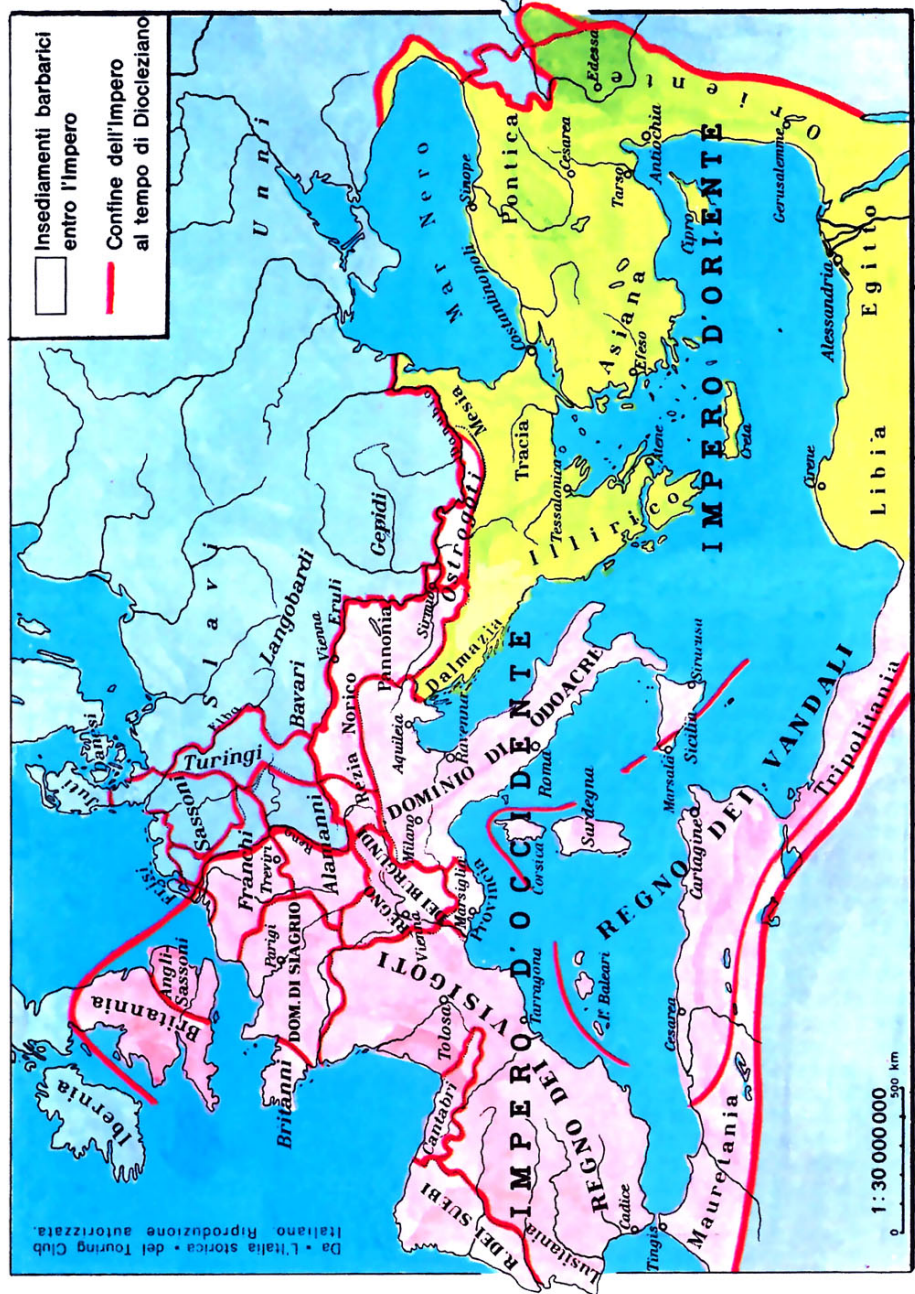
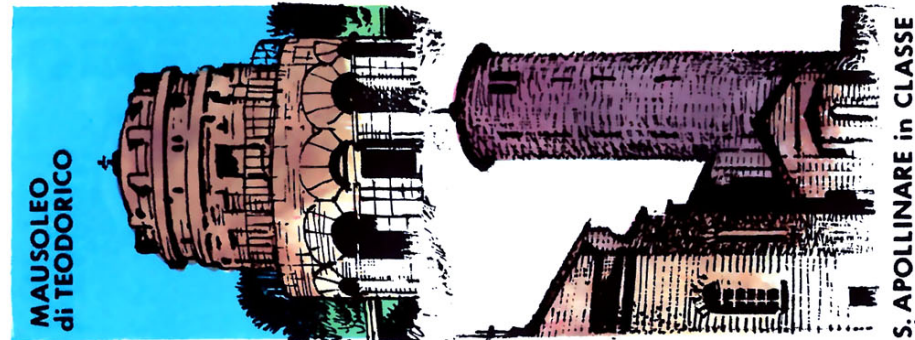
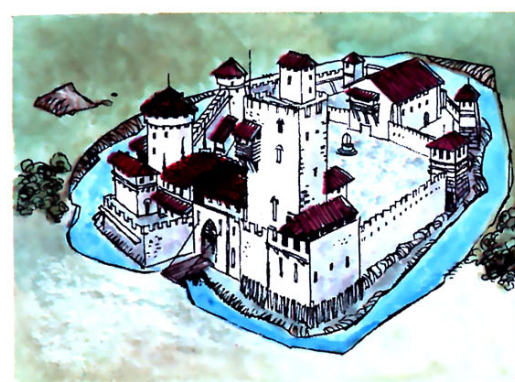
MAUSOLEO di TEODORICO

S. APOLLINARE in CLASSE

Insediamenti barbarici entro l'Impero

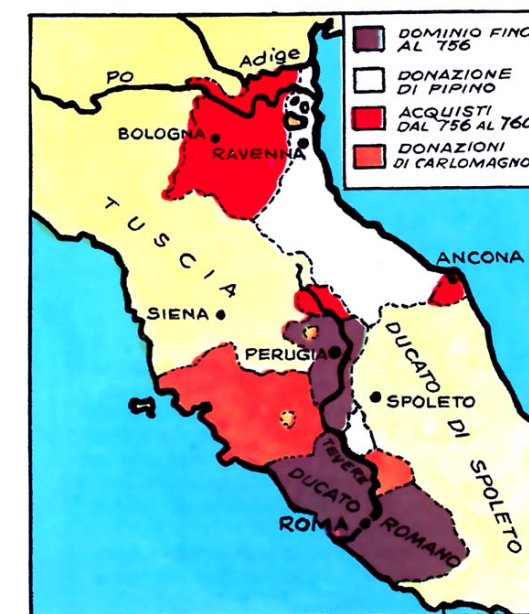
Confine dell'Impero al tempo di Diocleziano

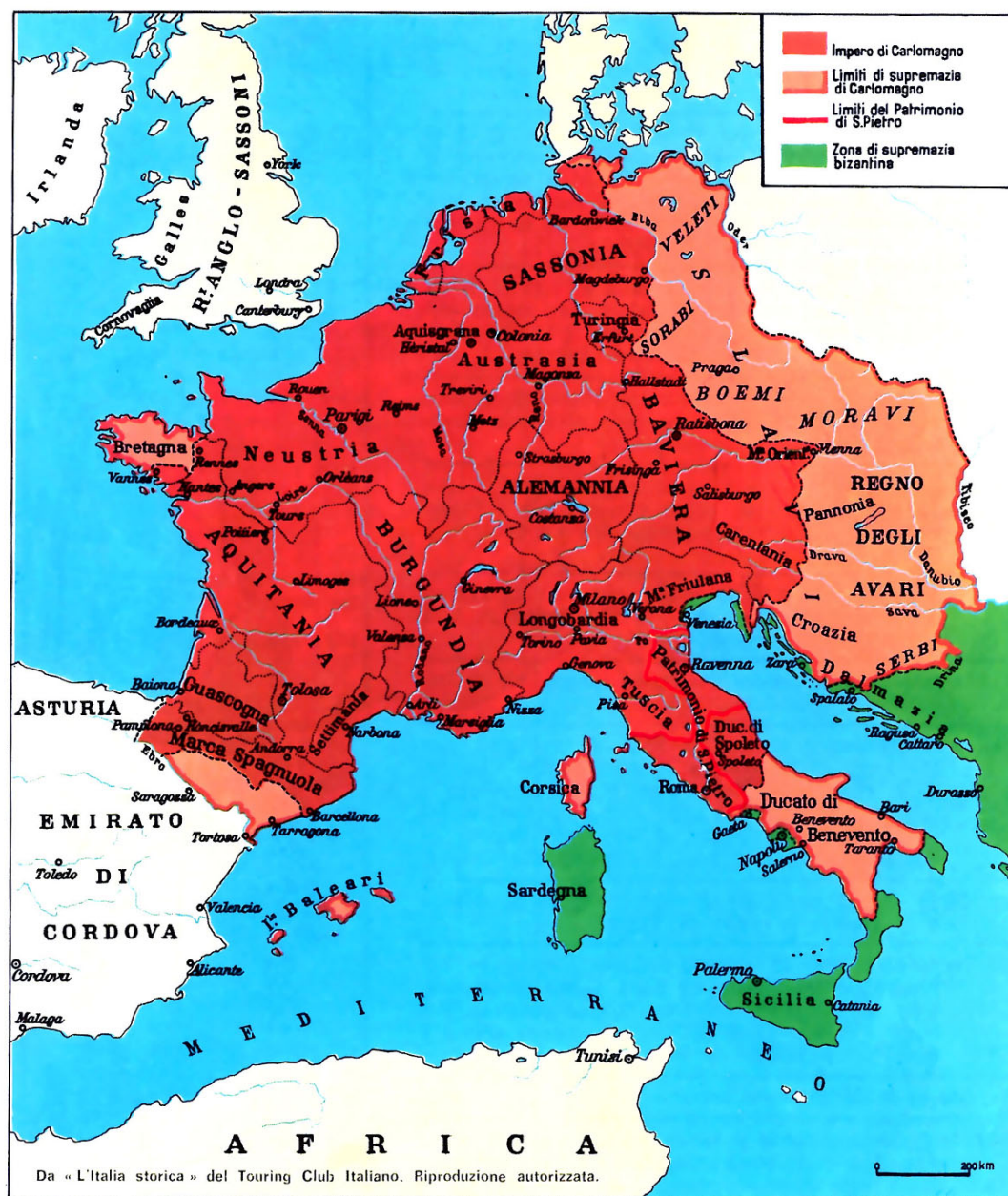
1 : 30 000 000

Da « L'Italia storica » del Touring Club Italiano. Riproduzione autorizzata.

Al momento della sua fine, l'impero romano d'Occidente abbracciava ancora, come mostra questa cartina, sterminati territori. In realtà, tuttavia, il potere effettivo dell'imperatore si esercitava soltanto su Ravenna e sulla zona vicina. In tutto l'Occidente s'erano stanziate popolazioni barbare che, in vari casi, avevano creato dei veri e propri regni, anche se a parole esse proclamavano di riconoscere l'autorità imperiale.

IL CASTELLO FEUDALE - Con il Sacro Romano Impero si diffonde in Europa il feudalesimo. Il re concedeva le terre in beneficio ai suoi guerrieri, che diventavano suoi vassalli e gli giuravano fedeltà. Nei confini del feudo, cioè delle terre avute in beneficio, il feudatario esercitava ogni autorità. A sua volta il feudatario, o vassallo del re, divideva la terra tra altri vassalli minori (valvassori) e questi fra altri (valvassini). Si stabiliva così una piramide sociale, con al vertice il feudatario e alla base i « servi della gleba », costretti a lavorare in condizioni di semischiavitù, e a dipendere per ogni loro esigenza dal signore feudale. Nel disegno vediamo un tipico castello feudale, centro di ogni attività nel Medioevo.

I CONFLITTI TRA FEUDATARI - Col passare del tempo i feudi divennero ereditari: l'omaggio al re era soltanto simbolico. Ne nacquero numerosi e sanguinosi conflitti tra sovrani e feudatari, e tra vassalli di diverso partito. Chi soffriva per queste lotte era sempre la popolazione inerme, che subiva le conseguenze di guerre e distruzioni provocate dalle orde di mercenari.

LA VITA NEL CASTELLO FEUDALE - I castelli fortificati dei signori feudali sorgevano quasi sempre su un'altura o in luoghi facilmente difendibili. Spesso erano circondati da un profondo fossato e vi si accedeva solo per mezzo di un ponte levatoio, che veniva sollevato in caso di pericolo. Tutto attorno al castello sorgevano le povere capanne dei servi della gleba. Durante le frequenti guerre locali tutta la popolazione trovava rifugio all'interno del castello, che era organizzato come una piccola città autosufficiente: aveva propri magazzini, propri forni, proprie botteghe artigiane. Tutto ciò che occorreva per la vita di quel tempo si produceva e si trovava nel castello. I commerci e gli scambi erano assai scarsi: un tale tipo di economia fu detto « curtense », appunto da « curtis », le corti interne del castello.

I POSSEDIMENTI DELLA CHIESA - La cartina a destra mostra il successivo graduale espandersi del potere temporale della Chiesa di Roma su territori molto vasti dell'Italia centrale.

I TERRITORI DEL SACRO ROMANO IMPERO

Da « L'Italia storica » del Touring Club Italiano. Riproduzione autorizzata.

L'impero di Carlo Magno, come risulta da questa cartina, si estendeva su molti dei territori che avevano fatto parte dell'antico impero romano d'Occidente. Esso prese il nome di « sacro » perché fondato sulla fede cristiana e « romano » perché sembrava riallacciarsi alle tradizioni imperiali di Roma. In realtà, il grande dominio di Carlo non ebbe mai, a differenza del dominio di Roma, una vera e propria unità politica. Era, invece, l'insieme di diversi stati, con consuetudini, tradizioni e leggi diverse. Non tutta l'Italia faceva parte dell'impero: Sicilia, Sardegna, parte della Calabria e della Puglia erano ancora in mano dell'imperatore d'Oriente. Era escluso anche il Ducato di Benevento. Inoltre, in saldo possesso dell'impero romano d'Oriente era anche la zona nella quale veniva affermandosi l'indipendente città di Venezia. Il Sacro Romano Impero non aveva una capitale fissa; tuttavia la città in cui Carlo più spesso teneva corte era Aquisgrana, poco lontano da Colonia, nella Germania.

PRINCIPALI INVASIONI BARBARICHE - La cartina mostra la provenienza e gli itinerari seguiti dai principali popoli barbarici nelle invasioni verificatesi in Italia tra il quarto e il quinto secolo. Fu questo il periodo più buio della storia della penisola. Venuta meno l'autorità imperiale romana, città e campagne furono in balia delle orde di barbari che scorrazzavano ovunque, portando distruzione e morte, senza mai incontrare resistenze organizzate.

L'OPERA DI TEODOLINDA - L'invasione dei Longobardi, fra tutte le calate di barbari, fu quella che lasciò i segni più duraturi nella storia d'Italia. Varcate le Alpi nel 568 sotto la guida di Alboino, trecentomila Longobardi dilagarono nella pianura padana, portando con sé donne, bambini e masserizie, attratti dalla possibilità di conquista e di bottino. Stabilitisi in varie zone della penisola, essi raggiunsero un certo grado di civilizzazione specialmente ad opera della regina Teodolinda, che li indusse a convertirsi alla religione cristiana cattolica.

LONGOBARDI E BIZANTINI - Ecco come si presentava divisa l'Italia a settant'anni dall'invasione longobarda. I Longobardi erano padroni della maggior parte della penisola, ma i loro domini, proprio al centro dell'Italia, erano interrotti da territori sotto controllo dei bizantini. Il tentativo longobardo di occupare tutta l'Italia, al tempo di Liutprando, provocò nel papato dapprima allarme, e poi una decisa reazione. Nel 754 papa Stefano II si recò addirittura in Francia per chiedere l'intervento di Pipino, re dei Franchi, contro la preoccupante espansione della potenza longobarda. Fu così che i Franchi incominciarono la lunga lotta che doveva portare alla fine del dominio longobardo. Dopo vari scontri, nel 774 il re dei Longobardi Adelchi fu sconfitto a Pavia da Carlo re dei Franchi, il quale poi entrò a Roma da trionfatore, ponendo sulla tomba di San Pietro la carta di donazione, con la quale tutta l'Italia veniva posta sotto il dominio del papa. Qualche anno dopo, Leone III ricambiava il gesto incoronando Carlo imperatore del Sacro Romano Impero.

LE DATE DA RICORDARE

NEI DISEGNI: 1-2. Monili longobardi provenienti da Cividale del Friuli: in alto fibule a balestra, in basso medaglioni d'oro - **3.** Soldo d'oro di Giustiniano - **4.** Croce di Berengario risalente al VII secolo - **5.** Pugnale di ferro con fodero, del VII secolo - **6.** Tazza di zaffiro, dono della regina Teodolinda.

27. a.C. - 14 d.C.: Impero di Augusto ed ulteriore espansione della potenza romana. Sotto l'impero di Augusto nasce a Betlemme Gesù.

14-37: Impero di Tiberio.

37-41: Impero di Caligola.

41-54: Impero di Claudio. Fondazione in Inghilterra della « provincia di Britannia » e in Africa della « provincia di Mauretania ».

54-68: Impero di Nerone. Nell'anno 64, grande incendio di Roma.

69-79: Impero di Vespasiano. Conquista e distruzione di Gerusalemme.

81-96: Impero di Domiziano. La provincia britannica si allarga fino al confine scozzese.

96-98: Impero di Nerva.

98-117: Impero di Traiano. Conquista della Dacia (Romania). Conquiste, non tutte durevoli, in Oriente: dell'Armenia, dell'Assiria, dell'Arabia.

117-138: Impero di Adriano.

138-161: Impero di Antonino.

161-180: Impero di Marco Aurelio. Prime guerre di difesa contro i barbari (Quadi e Marcomanni) che sconfinano nell'impero.

183-284: Dopo l'impero di Settimio Severo gravi crisi travagliano la società romana; alcune province di confine vengono abbandonate ai barbari.

250: Decio perseguita i Cristiani in tutto l'impero. Seguono il suo esempio Valeriano nel 257 e Diocleziano nel 303; questa persecuzione dura fino al 307.

284-305: Diocleziano riordina l'impero, dividendo il potere tra due Augusti, affiancati da due Cesari. Seguono lotte e guerre tra Augusti e Cesari.

312: Costantino fa incidere il monogramma cristiano sulle insegne del suo esercito.

313: Costantino e Licinio emanano da Milano un « editto di tolleranza » per la libertà del culto cristiano, e restituiscono alla Chiesa i beni confiscati.

325-337: Costantino, dopo aver sconfitto i suoi rivali (312, battaglia di Ponte Milvio, contro Massenzio), trasporta la capitale a Costantinopoli.

357-476: L'impero combatte le sue ultime battaglie contro i popoli barbarici che insidiano i suoi confini. Nell'anno 395 l'impero è diviso in due: impero d'Oriente e impero d'Occidente.

476: L'ultimo imperatore d'Occidente, Romolo Augustolo, è deposto. I soldati germanici in Italia proclamano re Odoacre.

476-493: Odoacre, che governa l'Italia come « rappresentante dell'imperatore d'Oriente », ottiene dai Vandali la Sicilia e occupa la Dalmazia.

PIEGA INTERNA

493-526: Teodorico, re degli Ostrogoti, entra in Italia, sconfigge Odoacre e fonda un regno che durerà 60 anni. Pone la propria capitale a Ravenna.

529: San Benedetto da Norcia fonda il monastero di Montecassino. Altri monasteri benedettini sorgono in varie località italiane, contribuendo a salvare la tradizione culturale romana, e a dar nuova vita all'agricoltura in Italia, dopo le devastazioni delle guerre.

529: Giustiniano ordina la raccolta delle istituzioni di diritto romano, il « Corpus juris », per mezzo del quale la concezione romana della giustizia eserciterà la sua influenza su tutta l'Europa.

554: L'impero d'Oriente ristabilisce la sovranità bizantina sull'Italia. L'Italia diventa una provincia bizantina (Esarcato di Ravenna).

568: Guidati dal loro re Alboino, entrano in Italia i Longobardi. Fondano un regno con capitale a Pavia. L'Italia è praticamente divisa tra Longobardi e Bizantini.

643: Emanazione dell'Editto di Rotari, con cui i Longobardi impongono i loro usi e sostituiscono le loro leggi a quelle romane.

712-744: Massimo splendore del regno longobardo in Italia con re Liutprando.

754: Papa Stefano II si reca in Francia da Pipino, per chiedergli di intervenire in Italia contro i Longobardi che minacciano Roma. Pipino sconfigge i Longobardi e dona al papa alcuni territori bizantini in Italia (Esarcato di Ravenna, Ducato di Roma, ecc.). Nasce così lo Stato della Chiesa.

774: Carlo Magno conquista il regno longobardo d'Italia e lo annette al regno dei Franchi.

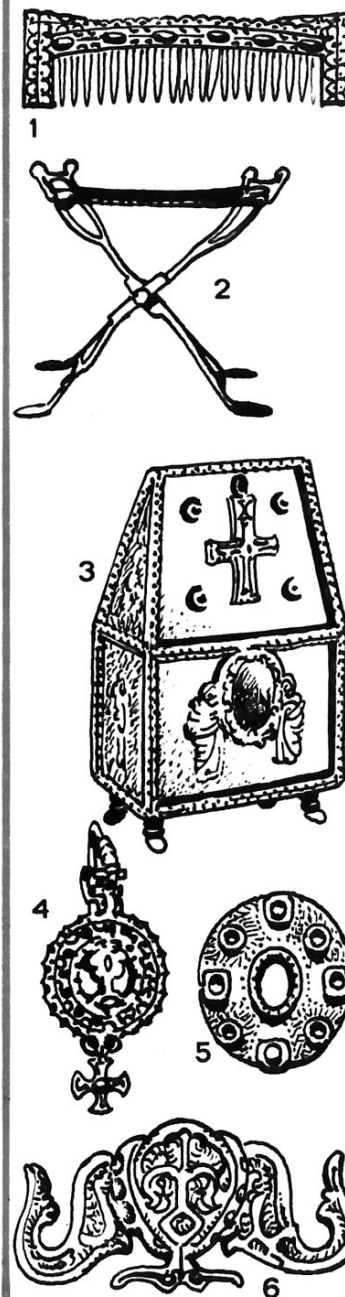
800: Nella notte del 25 dicembre Carlo Magno, re dei Franchi, è incoronato da papa Leone III imperatore del Sacro Romano Impero, che comprendeva circa la quarta parte dell'impero romano antico e quasi tutta l'Italia.

814: Morte di Carlo Magno.

814-840: A Carlo succede il nuovo imperatore Ludovico il Pio. Alla sua morte scoppiano guerre fratricide tra i pretendenti al trono.

843: Spartizione del Sacro Romano Impero: a Carlo il Calvo rimane la Francia Occidentale. La Francia Orientale va a Ludovico il Germanico; l'Italia e numerose regioni francesi, svizzere, tedesche e olandesi vanno a Lotario.

877: E' proclamato re d'Italia Carlomanno, figlio di Ludovico il Germanico.

879: La corona passa a Carlo il Grosso, che sarà incoronato imperatore nell'881 ma verrà deposto perché incapace di difendere i suoi territori dalle incursioni degli Arabi e dei Normanni.

NEI DISEGNI: 1. Pettine di Teodolinda, dal Tesoro del Duomo di Monza - **2.** Sella curule longobarda (Museo di Pavia) - **3.** Capsella d'argento per reliquie, dell'VIII secolo - **4.** Orecchino d'oro del VII secolo - **5.** Fibula longobarda del VII secolo - **6.** Ornamento di sella in lamina d'oro del VI secolo.

IL CIBO DI OGNI GIORNO

Pur avendo a disposizione una notevole varietà di frutti della foresta, i pigmei considerano loro cibo fondamentale la carne dei vari animali uccisi nelle battute di caccia. E non hanno tutti i torti, perché la vita dura che conducono nella foresta richiede che il corpo sia ben nutrito, con cibi che diano soprattutto energie. Non trascurano, tuttavia, i cibi vegetali e le donne impiegano parte del loro tempo proprio a raccogliere e spaccare semi, a scavare nel terreno alla ricerca di radici commestibili, a raccogliere frutti e bacche. Ma questi cibi sono considerati di poco conto, quasi alimenti di emergenza, mentre al villaggio si fa gran festa quando ritornano i cacciatori dalle battute nella foresta, che possono durare anche molti giorni di seguito. Le prede di caccia vengono subito scuoiate e mangiate. I pigmei non conoscono assolutamente il concetto del risparmio e vivono alla giornata. Le carni vengono generalmente consumate dopo essere state abbrustolite al fuoco. Cosce di scimmia e di altri animali vengono pure cotte nella cenere calda. I pigmei considerano un ottimo cibo anche i rettili.

LE TRAPPOLE INVISIBILI

I pigmei sono i migliori esploratori, battitori e cacciatori di tutta l'Africa. Conoscendo alla perfezione i costumi degli animali che intendono cacciare e le loro abitudini, essi sono in grado di preparare trappole efficacissime per la loro cattura. Tutto attorno al villaggio e lungo le piste nella foresta essi scavano moltissime fosse con pareti verticali, piuttosto profonde, e le ricoprono dapprima di bastoni leggeri, poi di uno strato di ampie foglie verdi, poi di foglie secche. Infine completano l'opera mimetizzando la trappola in modo perfetto: sulla copertura dispongono muschio, letame, zolle d'erba e addirittura interi termitai. Per chiunque, fuorché per i pigmei, queste trappole sono irriconoscibili, tanto da riuscire ad ingannare animali astuti e sospettosi come il leopardo. Vittime di queste trappole sono spesso i grandi animali della foresta, che i pigmei non sarebbero in grado di affrontare in una lotta diretta: elefanti nani, bufali, ippopotami, maiali giganti, okapi. Non appena un animale cade nella trappola, i cacciatori accorrono e lo finiscono a colpi di lancia. La carne è divisa tra tutti.

LA FAMIGLIA E LA DONNA

Ogni tribù pigmea è composta da non più di cinque o sei famiglie, spesso legate da vincoli di stretta parentela, e comunque tutte ammirevolmente unite e pronte a collaborare per il comune benessere. Per sopravvivere nella foresta ogni tribù può contare solo sulle proprie risorse, e sulla collaborazione di tutti i suoi membri. La natura con i pigmei è spesso generosa, offrendo in abbondanza frutta, radici commestibili, e una gran varietà di animali da cacciare; ma nello stesso tempo è anche molto insidiosa, e ad ogni passo, nella foresta, si può nascondere un grave pericolo. Perciò la massima collaborazione tra i membri delle famiglie della tribù è sempre in atto. Ciascuno fa quello che può, dal bimbo piccolo che raccoglie la legna per il fuoco al vecchio ormai inabile, che offre i suoi preziosi consigli, frutto di una annosa esperienza, ai giovani membri della tribù. Le donne in particolare hanno un ruolo molto importante nella vita della comunità. Sono esse che preparano le capanne, esse che fanno trovare il fuoco acceso e un rifugio asciutto agli uomini che ritornano dalla caccia, esse che preparano i cibi cotti.

IL DIO MUUNGU

Per i pigmei, esistono molti dei, ma il più potente è Muungu, creatore e padrone del mondo. Qualche volta il dio scende sulla terra, facendola tremare con i suoi passi: è questo il significato che essi danno al terremoto. Di solito però Muungu abita nei cieli, e il vento è il suo respiro, le nuvole rappresentano il fumo della sua pipa, il tuono la sua voce, l'uragano la sua ira. I pigmei sono sempre attenti a non provocare la sua ira e per questo non uccidono mai più animali di quanti gliene servono per nutrirsi: uccidere senza motivo anche un piccolo animale è proibito severamente dal dio. Quando la caccia è stata buona, il capo tribù, dopo aver distribuito a ciascuno la sua parte, prende un pezzo di cervello dell'animale ucciso, considerato il migliore boccone, e lo getta alle spalle per ringraziare gli dei. Molto interessanti sono anche le cerimonie funebri dei pigmei. Tutto il villaggio contribuisce a preparare la buca circolare nel terreno, a mezza giornata di distanza dalle capanne; poi il morto viene sepolto e sulla tomba il capo tribù erige un altare a forma di capanna, davanti al quale si pongono le offerte.

I DONI DELLA TERRA

Agili come scimmie, i pigmei si arrampicano con la massima facilità sui tronchi altissimi degli alberi della foresta, per raccogliere frutta, foglie, rami secchi e per cercare alla biforcazione dei rami e nelle spaccature dei vecchi alberi i nidi delle api selvatiche, con i favi ricolmi di miele. Talvolta in questa ricerca sono aiutati da uno strano uccellino, tipico di queste regioni, che è ghiotto di larve di api, ma non riesce a procurarsele da solo e quindi guida gli uomini verso gli alveari che riesce a scoprire. L'uomo li sfascia, li svuota del miele, e quando ha finito lascia all'uccello i favi sventrati, con le celle piene di larve da mangiare. Sul terreno i pigmei raccolgono semi e funghi mangerecci, e scavando appena sotto terra riescono a trovare radici e tuberi commestibili. Dalle radici del kilabo estraggono inoltre il veleno per le punte delle loro lance e delle frecce, che è richiesto anche dai negri di altre tribù e diventa quindi un prezioso materiale di scambio. Anche la raccolta della legna occupa parte della giornata del pigmeo, perché i rami secchi da bruciare vengono sempre colti sugli alberi.

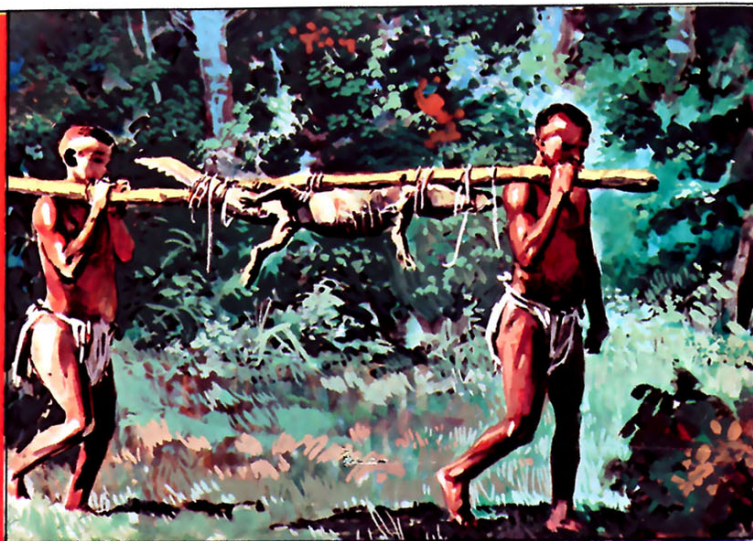
LE DANZE E LE FESTE

Ogni felice evento nel villaggio, una nascita, un matrimonio, una caccia abbondante, è un'occasione buona per far festa. E non c'è festa che non sia coronata dal suono dei tamburi e di altri rudimentali strumenti, che accompagnano tipiche danze di origine antichissima. Una delle danze più diffuse è quella che rappresenta la parodia di una caccia agli animali più pericolosi, come l'elefante o il gorilla. In questa parodia i cacciatori stringono tra le mani dei bastoni al posto delle lance e simulano l'agguato, l'avvicinamento, l'assalto all'animale, che è impersonato da un giovanotto sommariamente camuffato. Ogni mossa è accompagnata dal tamburo, dal battere ritmico delle mani e da sfibranti nenie, cantate per ore intere da tutti i presenti. Al momento culminante della rappresentazione, l'animale viene colpito in parti precise del corpo, e quando crolla a terra tutta la tribù si mette a ballare di gioia per la vittoria. Un'altra danza molto diffusa è quella in cui uomini e donne, al ritmo del tamburo, imitano gli atteggiamenti dello scimpanzé. I pigmei si rivelano in queste danze straordinari imitatori.

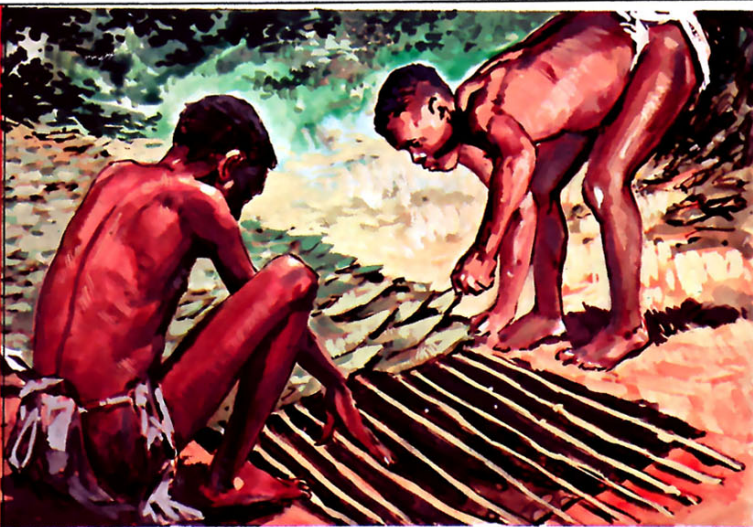
I VIAGGI NELLA FORESTA

Capita abbastanza spesso che le risorse vegetali e animali offerte dalla foresta si esauriscano intorno al villaggio pigmeo. Affrontare ogni giorno un lungo viaggio tra la fitta vegetazione per cercare la cacciagione o i frutti in zone non ancora sfruttate diventa assai disagevole. Molto meglio, per la tribù, abbandonare la radura in cui è vissuta per piantare l'accampamento in una parte della foresta più ricca di cibo. E così avviene che nel giorno stabilito dal capo tribù le donne smontano le capanne, legano in un fascio i leggeri pali che ne formano l'intelaiatura, ripongono in una bisaccia di pelle le poche suppellettili, si caricano tutto sulle spalle, legandolo con cinghie di pelle di antilope e partono, portando con sé i vecchi e i bambini. Gli uomini validi le precedono di qualche centinaio di metri: non hanno nessun bagaglio da portare, all'infuori delle armi e di grandi asce, con cui abbatteranno gli alberi nei punti di più difficile passaggio. Se devono attraversare un largo corso d'acqua sono capaci di costruire con le liane solidissimi ponti sospesi come quello del disegno, sui quali passerà l'intera tribù.

LA CACCIA NELLA FORESTA

Nella foresta equatoriale vive una fauna ricchissima, e tuttavia non sempre i pigmei riescono a procurarsi il cibo con facilità. Alcuni animali, per essere catturati o uccisi, richiedono una abilità e un coraggio straordinari. E' tipico l'esempio della caccia al gorilla, l'enorme scimmia che vive nelle zone montuose della fascia equatoriale. Un gorilla può pesare fino a 250 chili e ha una forza spaventosa, eppure i pigmei riescono ad aver ragione anche di questo gigante. Quando ne hanno individuato uno nella foresta, mandano avanti il cacciatore più coraggioso e più agile. Questi si fa notare dal bestione e fa in modo che il gorilla lo insegua. Ben presto l'animale diminuisce pericolosamente le distanze, ma proprio quando sta per essere raggiunto, il cacciatore finge di cadere e abilmente infila nel terreno la sua lancia, piegata in modo che il gorilla vi cada sopra rimanendovi infilzato. Da questo momento, la salvezza e la riuscita della caccia sono affidate all'uomo, che deve attirare il gorilla proprio contro la punta avvelenata della lancia, ma deve nello stesso tempo essere pronto a balzare di lato.

I PIGMEI - 7

I PIGMEI - 8

I PIGMEI - 9

I PIGMEI - 10

I PIGMEI - 11

I PIGMEI - 12

I PIGMEI - 13

I PIGMEI - 14